

Modificaciones narrativas en la adaptación cinematográfica del cómic japonés

Francisco Javier López Rodríguez
Universidad de Sevilla
flopez9@us.es

Resumen: *El presente artículo se centra en las modificaciones realizadas sobre el contenido narrativo de cómics japoneses al ser adaptados al medio cinematográfico. Así pues, tras realizar un recorrido introductorio sobre las principales teorías de la adaptación, el artículo desarrolla un análisis comparativo de cómics japoneses y sus correspondientes adaptaciones cinematográficas para determinar cómo se produce ese trasvase de contenido narrativo y qué estrategias discursivas se utilizan para adaptar la historia de un medio a otro. El corpus incluye obras orientadas a adolescentes masculinos (donde predominan las tramas argumentales episódicas) y femeninos (donde es más habitual encontrar tramas seriadas). La metodología de análisis tiene un enfoque comparativo y presta especial atención a los procesos de traslación, añadido, eliminación o modificación de elementos narrativos.*

Palabras clave: *Adaptación cinematográfica, cómic japonés, manga, cine japonés, narrativa audiovisual.*

Abstract: *This article focuses on the modifications of narrative content of Japanese comics when they are adapted into films. After an overview of the main filmic adaptation theories, a comparative analysis of the comics and their filmic versions is presented in order to determine how the narrative content is translated from one medium into the other. The corpus includes works targeted at male teenagers (where episodic plots are very common) and at female teenagers (with more serial plots). The methodology of analysis has a comparative approach and it pays special attention to the processes of translation, addition, elimination or modification of narrative content.*

Keywords: *Filmic adaptation, Japanese comics, manga, Japanese cinema, audiovisual narrative.*

1. Introducción

A pesar de que la industria del cine produce cada año una enorme cantidad de películas basadas en obras previas, el estudio de la adaptación cinematográfica parece ser incapaz de estar a la altura de semejante realidad. Y es que, pese a contar con un objeto de estudio tremendamente amplio, la teoría de la adaptación cinematográfica se encuentra sumida en un letargo teórico y metodológico que ha imposibilitado el avance y la consolidación de esta disciplina. Estigmatizada como un híbrido extraño e informe a medio camino entre la teoría literaria y la teoría cinematográfica, el campo de la adaptación fílmica ha sufrido desde sus inicios, allá por los años cincuenta, constantes ataques. Actualmente son los propios teóricos de la adaptación quienes revisan los principales problemas que afectan a esta disciplina (Leitch, 2003; Murray, 2008), los cuales señalan el apego desmedido al estudio de la adaptación de textos literarios, el uso de la fidelidad como criterio primordial y una gran dispersión metodológica consistente en el análisis de textos aislados como los principales puntos negativos que han condicionado el avance del estudio de la adaptación cinematográfica.

El trabajo de investigación presentado en estas páginas pretende superar tales limitaciones a partir del estudio de la adaptación fílmica de cómics entendiendo que tal actividad es un proceso complejo que se manifiesta en distintos niveles. En este caso nos centraremos en la adaptación del contenido narrativo y, lejos de utilizar el respeto al texto fuente como criterio esencial, examinaremos de forma sistemática el modo en que el medio cinematográfico reelabora y transforma las historias presentadas en los cómics. Así pues, se ha escogido una serie de casos concretos dentro de un contexto definido a partir de unas coordenadas geográficas muy determinadas, como es la producción japonesa de películas basadas en cómics. Dichos casos serán analizados a través de una metodología de análisis comparativo centrada en cuatro operaciones discursivas. Dado que la adaptación cinematográfica de cómics, novelas gráficas e historietas se ha convertido en una tendencia dominante en la cinematografía mundial, el objetivo último de este artículo es comprender mejor cómo funciona el trasvase de historias de un medio a otro.

2. Aproximación a las teorías de la adaptación fílmica

El estudio de las relaciones entre el cine y otros medios de expresión siempre ha sido conflictivo a pesar de que, desde sus comienzos, se ha dado un permanente diálogo entre el medio cinematógrafo y otras artes. Así, con el término adaptación cinematográfica se hace referencia al proceso por el cual se traslada una obra de un medio de expresión (generalmente literario) al cinematográfico, lo cual implica una transfiguración no sólo de los contenidos semánticos sino de las categorías temporales, las instancias enunciativas, los procesos estilísticos así como de la situación comunicativa entre los usuarios de ambos mensajes y el modo de consumo. Dicho fenómeno ha ido despertando la atención y el interés de los estudiosos que se han acercado al tema desde diferentes perspectivas, generando una extensa bibliografía.

Los formalistas rusos fueron los primeros en abordar de manera rigurosa las relaciones entre ambos medios y señalaron que el cine debía alejarse del teatro para

seguir un camino autónomo desarrollando un lenguaje propio. En palabras de Eikhenbaum, “la literatura en el cine no es una escenificación ni una ilustración, sino una traducción al lenguaje del cine” (1926: 198). Béla Balázs se acerca de una manera más sistemática al fenómeno de la adaptación partiendo de la diferencia entre materia (el material, la acción, el argumento) y la forma artística del objeto (la visión que se tiene del material una vez aplicada la perspectiva del artista). Para este autor, quien realiza la adaptación de una obra artística previa no parte de la realidad exterior sino de la obra y, en función de la forma artística de destino, se centrará en aquellos aspectos que considere más interesantes (1952: 218-221). Balázs habla de “cambios de interpretación” para referirse a las aportaciones, desvíos y modificaciones que surgen durante la adaptación de una obra, incidiendo así directamente en la influencia de la obra original como inicio de todo el proceso más que en el acto de la transposición.

Teóricos como Bazin se manifestaron a favor de la fidelidad¹ a la obra de origen y dicha postura influiría en uno de los primeros análisis académicos de la adaptación fílmica a gran escala. Se trata del libro *Novels into Film* de George Bluestone, donde el autor incidirá en la autonomía del producto fílmico por tratarse de una entidad artística diferente a la novela, la cual se toma como material en bruto, como fuente de personajes y de los sucesos de la trama². Sin embargo, a la hora de analizar casos prácticos, Bluestone seguirá los criterios de fidelidad al original para valorar la adaptación.

Otros estudiosos, sin perder de vista la dependencia del film adaptado con el texto original, trazan tipologías valorativas sobre las diversas posibilidades de adaptación. Geoffrey Wagner establece una tipología que desarrolla tres tipos en función del mayor o menor grado de correspondencia con el texto literario: la transposición (adaptación fiel en la que apenas hay cambios), el comentario (cuando se introducen alteraciones desde distintos ángulos) y la analogía (desviación considerable con la intención de hacer otra obra de arte diferente). En una línea semejante se posiciona Dudley Andrew al hablar de préstamo (basado en el prestigio de unas fuentes muy conocidas), cruce (supone modificaciones importantes en el texto literario original de tal forma que es más bien una reflexión creativa) y fidelidad de transformación (implica permanecer fiel al esquema narrativo del texto literario y establecer ciertos cambios en el tono, el ritmo, la instancia narrativa...).

Tal y como señala Pérez Bowie, las aproximaciones que se harán desde la perspectiva de la semiótica a partir de los años ochenta vienen a centrar su atención en los aspectos discursivos del film. Así, Gianfranco Bettetini reconoce la necesidad de prestar atención al componente pragmático, puesto que todo texto es una

¹ Según Bazin, los cineastas deben tener la suficiente imaginación visual para crear el equivalente cinematográfico del estilo de la obra original. “All it takes for the filmmakers is to have enough visual imagination to create the cinematic equivalent of the style of the original” (1948: 20).

² “An art whose limits depend on a moving image, mass audience, and industrial production is bound to differ from an art whose limits depend on language, a limited audience and individual creation. In short, the filmed novel, in spite of certain resemblances, will inevitably become a different artistic entity from the novel on which it is based” (Bluestone, 1957: 64).

manifestación de una estrategia comunicativa y su “traducción” exige la restauración de las instancias que participan en la enunciación³.

Por su parte McFarlane enfatiza el estudio de los procesos de adaptación, es decir, el modo en que los elementos de ambos medios expresivos se combinan para crear una única forma estructural y cómo estos elementos afectan a la narrativa del film. Una de las conclusiones de este autor es que ninguna forma artística surge del vacío sino que parte de un particular estado cultural y en contacto con otras manifestaciones expresivas⁴. Por ello propone estudiar las transformaciones narrativas que se dan en las adaptaciones cinematográficas de la novela a la pantalla dentro de un contexto determinado en la tradición fílmica australiana.

La influencia de la teoría literaria en el estudio de la adaptación cinematográfica ha contribuido notablemente al desarrollo de una metodología de análisis. En palabras de Pérez Bowie, “puede afirmarse que las reflexiones en torno al hecho de la adaptación han estado determinadas por el desarrollo de la teoría literaria y los diversos planteamientos de ésta (semiótica, pragmática, estética de la recepción, teoría de los polisistemas) han sido aplicados a la explicación de la adaptación, con el resultado de un cada vez más notable aumento de la precisión de los análisis y de la matización de los fenómenos abordados” (2003: 14). No obstante, este autor también señala que recientemente la teoría de la adaptación ha dejado de interesarse en los aspectos narrativos y enunciativos para prestar cada vez más atención a condicionantes extratextuales como la situación económica, social o política⁵.

Sin embargo, pese a toda esta variedad de propuestas y enfoques, el nuevo reto de los teóricos consiste en atender y estudiar la adaptación cinematográfica de textos que están más allá de lo literario. Es decir, analizar los procesos usados para llevar a la gran pantalla obras procedentes de otros medios de expresión que actualmente ocupan un gran terreno en todas las cinematografías mundiales como son la televisión, el cómic o el videojuego.

En este sentido, debemos señalar la necesidad de continuar investigando acerca de las relaciones entre el cómic y el medio cinematográfico, pues la práctica totalidad de las obras sobre cine y cómics se centran en los films norteamericanos producidos en Hollywood y dejan de lado otras latitudes. Además, dichas obras se acercan al estudio de la adaptación del cómic a partir de distintos intereses y criterios metodológicos. Así pues, sobre las relaciones entre el cinematógrafo y la historieta podemos señalar la obra de Javier Coma y Román Gubern titulada *Los cómics en Hollywood: una mitología del siglo* (1988), en la que analizan las obras cinematográficas basadas en

³ “Más allá de las dificultades y de los eventuales esfuerzos, se puede decir que cualquier operación traductiva, limitada a los aspectos de la narración y de su comunicación, es de hecho posible: también todas las soluciones narrativas aparentemente ligadas a las formas simbólicas del lenguaje verbal, como el medio narrativo, el discurso indirecto, el discurso libre indirecto, los éxtasis narrativos y las transiciones temporales, son traducibles a las formas motivadas de los lenguajes audiovisuales” (Bettetini, 1984: 93).

⁴ “Art forms do not exist in a vacuum; they emerge from a particular state of culture, reflect and/or criticize aspects of the ideology of that culture, and they exist in relation to each other” (McFarlane, 1983: 17).

⁵ “La atención al fenómeno de la adaptación, centrada casi exclusivamente en el nivel de los enunciados respectivos, ha ido desplazándose, propiciada por el cambio de paradigma experimentado en la teoría lingüística y literaria a partir de los años sesenta, hacia el nivel de la enunciación, abriendo interrogantes sobre las instancias que participaban en la misma y sobre los condicionamientos ejercidos por el contexto en que tenía lugar” (Pérez Bowie, 2003: 15).

personajes de cómic. Explican que, en una temprana simbiosis, cine y cómic se apoyaron mutuamente en el desarrollo simultáneo de fórmulas narrativas como los seriales de aventuras y, sobre todo, un profuso intercambio de personajes. Esta obra realiza un recorrido por dichos films estableciendo ciertas claves sociológicas para comprender el contexto, siempre dentro del cine norteamericano.

Algo similar realiza David Hughes en *Comic Book Movies* al revisar detalladamente una veintena de películas basadas en cómics, prestando especial atención al proceso de adaptación, la producción, las secuelas y *spin-offs*. No obstante, su aproximación no es nada académica, no se apoya en ninguna metodología de análisis y su único afán es la divulgación. Dejando a un lado este tipo de obras es posible encontrar trabajos colectivos como *Film and Comic Books* (editado por Ian Gordon, Mark Jancovich y Matthew P. McAllister), donde diversos autores analizan los problemas de adaptar un medio a otro en función de la estética o las expectativas de la audiencia así como la adaptación de películas en cómics. Se trata de una combinación de diversos enfoques multidisciplinares que se centra en obras procedentes de países tan distintos como Malasia, Francia o México. Carece, por tanto, de una visión de conjunto del fenómeno y se limita a ofrecer aproximaciones escasamente ajustadas.

Así pues, el trabajo de investigación presentado en este artículo se centra en el estudio sistemático de un corpus de films adscritos a un país en concreto (Japón) y un periodo temporal delimitado (2000-2010) en un intento por comprender cómo se producen los procesos de adaptación de elementos narrativos en el traslado de un medio a otro.

3. Metodología y corpus de análisis

La adaptación cinematográfica de los cómics refleja tanto la enorme popularidad de este medio de expresión como la constante hibridación del cine, que no duda en servirse de otros discursos (novelas, obras de teatro, programas de televisión, videojuegos) como bases para sus producciones. Vicente Peña explica este fenómeno aludiendo a la naturaleza múltiple del relato audiovisual y su capacidad para absorber todo tipo de estructuras, lenguajes y códigos de diferente naturaleza para producir un texto unificado (2007: 133). Robert Stam comparte esta idea al manifestar que una adaptación “puede ser vista como una orquestación de discursos, talentos y recursos expresivos, una construcción ‘híbrida’ que mezcla diferentes medios y colaboraciones”⁶. Sin embargo, a pesar de que desde sus comienzos el cine se ha relacionado íntimamente con otros discursos, los estudios sobre adaptación cinematográfica se han centrado en la literatura sin apenas prestar atención a otras formas discursivas como el cómic, la televisión o el videojuego. Por ello, son muchos los autores que claman por la apertura de la noción de adaptación y su aplicación más allá de criterios evaluadores basados en el respeto a la obra original⁷.

⁶ “An adaptation can be seen as an orchestration of discourses, talents, and tracks, a ‘hybrid’ construction mingling different media and discourses and collaborations” (Stam, 2005: 9).

⁷ Robert Stam propone considerar las adaptaciones como procesos dialógicos de lecturas, críticas, interpretaciones y reescrituras de la obra original (2000: 76). James Naremore comparte estas ideas y propone buscar “una definición más amplia de adaptación y una sociología que tenga en consideración el sistema comercial, la audiencia y la industria de la cultura académica” (2000: 10). Para Brian McFarlane, las adaptaciones son un ejemplo de

De acuerdo con Linda Hutcheon, la adaptación de obras de distintos medios al relato cinematográfico puede ser definida desde tres niveles. En primer lugar, una adaptación es un proceso de transcodificación en el que se transforman los códigos expresivos de la obra previa. En segundo lugar, una adaptación supone un proceso de creación a partir de la reinterpretación y recreación de la obra precedente. Y, en tercer lugar, una adaptación es un proceso de recepción que depende de la experiencia, memoria y conocimiento del espectador (2006: 7-8). En este artículo nos centraremos en el segundo proceso a través del estudio de las modificaciones narrativas que se producen en la adaptación cinematográfica de los cómics japoneses para adolescentes masculinos y femeninos.

Toda adaptación cinematográfica surgida de una obra precedente, sea cual sea el medio, supone un proceso inicial de lectura, asimilación y análisis en el que se identifican los núcleos temáticos, los desarrollos argumentales, los personajes, las acciones, los lugares y los tiempos que la componen. Acto seguido, surge un proceso diferente de redistribución en el que dichas unidades deben ser organizadas de forma que puedan ser llevadas a cabo en la realización de un film⁸. Tal y como Huchteon afirma, una adaptación es siempre un proceso de interpretación para luego crear algo nuevo (2006: 20).

Durante mucho tiempo, dicho proceso de recreación fue juzgado por el criterio de la fidelidad. Cuantos más elementos de la obra original fueran respetados, mejor sería la adaptación fílmica. Como señala Stam, el estudio de la adaptación fílmica ha producido un discurso elegíaco de pérdida, lamentando lo que se ha “perdido” en la transición de la novela (o cualquier otro medio) al film, mientras que se ignora aquello que ha sido “ganado” (2005: 3-4). La persistencia en el criterio de la fidelidad ha llevado al campo de los estudios sobre la adaptación cinematográfica a una supresión de aproximaciones más productivas. Por tanto, es necesario comprender las implicaciones de los procesos que intervienen en una adaptación, puesto que dicho análisis nos permitirá entender mejor las peculiaridades de ambos discursos (original y adaptación) así como los procedimientos narrativos empleados y las especificidades de los medios⁹.

El presente trabajo pretende estudiar el modo en que la obra cinematográfica reinterpreta y reelabora el contenido narrativo del cómic original. Para ello se ha procedido al estudio de cinco variables principales estructuradas en un modelo de análisis narrativo que permite la recogida sistemática de datos para que más adelante

“convergencia entre las artes, un proceso deseable -incluso inevitable- en una cultura rica” (1996: 10).

⁸ Linda Seger explica lo siguiente respecto al tratamiento de personajes en una adaptación fílmica: “Since the characters are already created, much of the beginning work of the adaptation demands choosing, cutting, and combining characters. Once these choices have been made, the writer will need to draw on the same skills necessary to create original characters. Some characters will need to be recreated and redefined. In other stories, additional characters may need to be added to make the drama clear” (Seger, 1992: 118-119).

⁹ “While the act of judging authenticity or textual fidelity may become an inexact science, dogged by value judgements about the relative artistic worth of literature and films (particularly when a classic is being translated for the popular cinema audience), the practice of comparing narrative strategies in order to better establish what key shifts are made in the process of transition may be quite comforting. After all, the process of presenting a literary text on film is one in which the stock formal devices of narrative – point of view, focalization, tense, voice, metaphor- must be realized by quite other means, and this is where the creative mettle of the adapter is put supremely to the test” (Whelehan, 1999: 9).

se puedan alcanzar conclusiones significativas. Estas variables principales, de las cuales se desprenden varias dependientes, son: la composición diegética, la situación enunciativa, los personajes, las acciones y el tiempo. Dado que el cómic y el cine son medios de expresión que comparten varias características (como la iconicidad, la secuencialización o la verbalización) y una inminente vocación narrativa, el modelo de análisis propuesto se ajusta a textos procedentes de ambos medios. Con esto se pretende conseguir una homogeneización terminológica y facilitar la sistematización de los procesos analíticos. Una vez establecidas las características narrativas de cada producto (cómic y película) por separado, se ha procedido al análisis comparativo del contenido de ambos.

La recreación de una obra previa puede conseguirse a través de diferentes estrategias, según las características de la obra precedente, las intenciones del autor, el contexto de producción y/o recepción, las limitaciones técnicas, el marco legal, etc. Dejando a un lado todos estos factores extra-textuales, podemos señalar que la adaptación desarrollará una o varias de las siguientes operaciones discursivas:

1. Traslado de elementos manteniendo una equivalencia con la obra precedente. Por ejemplo, la recreación de una escena concreta en la que se preservan todos los detalles que aparecen en la obra original.
2. Añadido de elementos nuevos que no estaban en la obra precedente. Por ejemplo, la inclusión de nuevos personajes, tramas, situaciones, diálogos... que no pueden ser hallados en la obra original.
3. Supresión de elementos de la obra precedente que no aparecen en el film. Por ejemplo, la eliminación de personajes, tramas, situaciones, diálogos... que estaban presentes en la obra original.
4. Cambios de elementos de la obra precedente. Podemos distinguir tres tipos de cambios que pueden ser aplicados en las adaptaciones cinematográficas:
 - Modificaciones de elementos. Por ejemplo, cuando algún aspecto de la obra original (una personaje, una trama, una escena) es incluido en el film con tantas alteraciones que se convierte en algo distinto.
 - Compresión de elementos. Por ejemplo, la reducción de la importancia de cualquier componente de la obra original, como el rol de algún personaje o la duración de alguna escena.
 - Desarrollo de elementos. Por ejemplo, la ampliación de la importancia de cualquier componente de la obra original, como el rol de algún personaje o la duración de alguna escena.

Todos estos procesos, lejos de ser traiciones o desvíos del original, son los mecanismos a través de los cuales se produce la adaptación de una obra. En el caso de la adaptación de cómics japoneses al medio cinematográfico, debemos prestar atención al empleo de dichos mecanismos de adaptación para comprender qué impulsa al creador a la hora de trasladar, añadir, suprimir o cambiar elementos de la obra original y qué resultados obtiene a partir de dichos procesos.

En cuanto al corpus de cómics y películas analizados, se ha optado por seleccionar dos géneros diferenciados dentro de la amplia industria del cómic japonés como son

las obras de acción, aventuras y fantasía orientadas a adolescentes masculinos (conocidas como *shounen manga*) por un lado, y obras románticas y sentimentales dirigidas a una audiencia femenina (conocidas como *shoujo manga*), por el otro. Se han escogido cuatro cómics de cada uno de estos géneros¹⁰ en función de criterios de disponibilidad, variedad, relevancia y éxito comercial, lo cual nos permitirá, además de estudiar los procesos de adaptación llevados a cabo, establecer un interesante contraste entre dos tipos de narrativas diferentes por sus temas, estructuras y organización de las tramas.

4. La adaptación cinematográfica del cómic japonés

La expansión, el consumo y la influencia de los cómics en Japón es tan notoria que son numerosos los académicos que consideran al *manga* un medio de comunicación de masas equiparable al cine o la televisión. Mark MacWilliams, por ejemplo, aplica el concepto de “arte de masas” acuñado por el filósofo Noël Carroll para referirse al cómic y la animación en Japón. Según este autor, el arte de masas ha emergido recientemente en las sociedades urbanas, industriales y capitalistas. Es un arte diferente al arte clásico o de vanguardia y se caracteriza por su distribución mecánica y digital, gracias a la cual puede alcanzar inmensas audiencias (2008: 6). Esto se observa claramente en el cómic japonés puesto que se trata de una industria cultural y artística tremendamente lucrativa que generó en el año 2005 unos beneficios de 502.3 billones de yenes¹¹. El negocio del *manga* supone aproximadamente el 27% del total de las ventas de libros y el 20% de las revistas vendidas, convirtiéndose así en un importante apoyo de la industria editorial japonesa (Jetro, 2007: 3).

Jaqueline Berndt, pionera en el estudio del *manga* desde una perspectiva académica, también señala que “junto con la televisión, el video y los diferentes soportes de audio, el manga se ha convertido en uno de los más importantes medios de comunicación de masas en el Japón” (1995: 28). Además, esta autora afirma que la influencia del *manga* sobre otros medios de expresión es más que evidente en la literatura, los videojuegos o la publicidad. Incluso argumenta que se puede hablar de una “manganización” de los medios impresos y la televisión, debido al alto número de cómics consumidos y adaptados a series de animación para TV (1995: 25). En realidad, es posible argumentar que el cómic japonés forma parte de un amplio sistema masivo de comunicación marcado por la transmedialidad y las adaptaciones cinematográficas de estos títulos son una manifestación más que evidente.

A continuación nos centraremos en el análisis de las modificaciones narrativas que podemos encontrar en las adaptaciones cinematográficas de cómics japoneses. En aras de una mayor claridad expositiva, comentaremos en epígrafes diferentes las

¹⁰ Los cómics para adolescentes masculinos (*shounen manga*) analizados son *Dororo* (Osamu Tezuka, 1967-1969), *Dragon Head* (*Doragon Heddo*, Minetaro Mochizuki, 1995-2000), *Devilman* (Go Nagai, 1972-1974) y *Death Note* (Takeshi Obata y Tsugumi Oba, 2002-2006), los cuales fueron adaptados en varios films. En el caso de los cómics para adolescentes femeninas (*shoujo manga*), se ha analizado la adaptación cinematográfica de las obras *Sakuran* (Moyocco Anno, 2001-2003), *Lovely Complex* (Aya Nakahara, 2001-2006), *Nana* (Ai Yazawa, 2000-) y *Honey and clover* (Chica Umino, 2000- 2006).

¹¹ Según el “2006 Index Annual Report” elaborado por The Research Institute for Publications, las ventas de tomos de manga supusieron unos ingresos de 260.2 billones mientras que las de revistas ascendieron a 242.1 billones (Jetro, 2007: 1).

características más destacables del cómic orientado a una audiencia masculina y el destinado al público femenino.

4.1. Adaptación cinematográfica del shounen manga

Los cómics japoneses de acción y aventuras para adolescentes presentan hoy en día una asombrosa diversidad de temas e historias, que pueden ir desde argumentos centrados en la práctica de algún deporte a aventuras de diversa índole protagonizadas por heroicos guerreros, por robots futuristas o por samuráis de la época feudal. Bryce y Davis concluyen que la inmensa popularidad de este género radica en el amplio abanico de temas y valores tratados en las tramas argumentales, los cuales permiten que los lectores, tanto masculinos como femeninos, se identifiquen con sus protagonistas (2010: 49). En términos generales, todas estas historias suelen compartir rasgos similares puesto que la industria tiende a repetir aquello que ha tenido éxito anteriormente. Así pues, en los *shounen manga* encontramos a protagonistas masculinos, normalmente con la misma edad del público al que se dirige la obra, entre los 10 y los 20 años. Estos personajes, que muchas veces carecen de familia u hogar, suelen ser diferentes a los demás en ciertos aspectos y destacan por sus habilidades, ya sean innatas o adquiridas. Muchos de los protagonistas de cómics para adolescentes suelen estar estereotipados, así como los personajes secundarios que los acompañan. Esta estereotipificación permite que el lector pueda identificar rápidamente al personaje, además de ofrecer la posibilidad de abrir tramas narrativas secundarias alrededor de dichos personajes, pero en el caso del personaje femenino resulta tremendamente limitada y reproduce roles de género desiguales (López Rodríguez y García Pacheco, 2011).

En lo referente a la narrativa, los *shounen manga* se caracterizan por presentar líneas argumentales principalmente episódicas. A pesar de que suele haber una trama principal en la que el héroe persigue un objetivo lejano, siempre suelen presentarse complicaciones y obstáculos de forma sucesiva. En *Devilman*, Akira debe hacer frente a los numerosos demonios que vienen en su búsqueda para proteger a la humanidad. Del mismo modo, el protagonista de *Dororo* se enfrenta a continuos espíritus malignos y monstruos para recuperar las partes de su cuerpo robadas. En *Death Note* somos testigos de las dificultades de Light por mantener oculta su identidad y las sucesivas pruebas a las que lo somete L. Finalmente, en *Dragon Head*, acompañamos a Teru y Ako a través de su accidentado periplo hacia Tokio. Todos estos conflictos suelen desarrollarse en arcos argumentales más bien cerrados en sí mismos por lo que, tras superar una dificultad o un enemigo, llegará otro y se abrirá una nueva trama en la que los protagonistas tendrán que ingeniárselas para seguir adelante. De hecho, la narrativa de estos cómics se basa en la continua sucesión de problemas y, salvo excepciones, esta construcción episódica no es determinante en el desarrollo de la línea argumental principal. Es decir, mientras que algunos eventos del cómic son claves para la trama principal, puesto que precipitan acontecimientos o revelan información relevante, muchos de los episodios no son más que relleno. Son aventuras, combates o problemas secundarios que cumplen la función de alargar el relato y en muchas obras estos episodios pueden ser modificados o suprimidos sin que la trama argumental principal se vea afectada en absoluto. De hecho, poco importa que Hyakkumarú luche contra un demonio volador con forma de pájaro o contra una serpiente gigantesca para la historia principal de *Dororo*, puesto que lo

importante es la lucha en sí, el hecho de vencer al rival, lo que le proporcionará una parte de su cuerpo. Así pues, a la hora de trasladar las emocionantes historias de acción y aventura que ofrecen los cómics japoneses para adolescentes a la gran pantalla, los guionistas y directores pueden modificar con bastante libertad estas tramas episódicas. Los sucesivos combates, problemas y dificultades pueden ser alterados en su orden e importancia en las películas o directamente suprimidos e ignorados sin que la historia principal decaiga en absoluto.

Un aspecto común a todos los films analizados basados en *shounen manga* en lo referente al modo de presentación de los acontecimientos, es la narración simple y directa de los acontecimientos. Tanto en las versiones cinematográficas como en los cómics se prescinde de la figura de cualquier tipo de narrador y encontramos una mostración directa de los eventos. En los *manga* para adolescentes masculinos apenas hay cuadros de texto que se correspondan con el monólogo interior de los personajes, por lo que en las películas apenas se usa la voz *over*. Esto se debe a que en los *shounen manga* prima la acción sobre la reflexión, lo visual sobre lo intelectual, por lo que los films basados en este tipo de cómics tan sólo utilizan la voz en off para introducir *flashbacks*, como ocurre en *Dororo* cuando Hyakkimaru explica su pasado o en *Dragon Head* cuando los supervivientes tienen pequeñas evocaciones de los momentos precedentes a la gran tragedia. Esta primacía de lo visual es una característica propia del *shounen manga* que lo diferencia de otros tipos de cómics, como el *shoujo manga* o cómics para chicas, donde el monólogo interior de los personajes cobra mucha relevancia.

4.2. Adaptación cinematográfica del shoujo manga

Al igual que ocurre con los cómics destinados a un público masculino, el *shoujo manga* presenta historias que suelen tratar diversos temas, como deportes, comedias, misterios, fantasía o ciencia ficción, con la particularidad de que el elemento central es el amor y los sentimientos de la protagonista. Mizuki Takahashi explica que mientras el manga para chicos o *shounen manga* presenta historias caracterizadas por la acción y la aventura, el *shoujo manga* tiende a centrarse en el desarrollo psicológico de los personajes (2008: 125). Las técnicas narrativas de este género consistentes en la ingenua estilización y estereotipificación de la realidad, la forzada fortitud de los eventos y un mundo emocionalizado de romanticismo y sentimentalidad son comunes tanto para la literatura de mujeres como en el *shoujo manga*¹². Estos cómics también podrían emparentarse con la telenovela latinoamericana, dadas las extensas tramas y los habituales giros argumentales.

Todas estas historias son generalmente presentadas a través de la focalización interna de las protagonistas, por lo que sus opiniones, ideas, sueños, deseos y anhelos son revelados al lector de forma directa. Así pues, uno de los principales retos a los que se enfrenta un director de cine a la hora de trasladar un cómic para jovencitas a la gran pantalla es cómo capturar la sensación de interioridad tan característica en el *shoujo manga*. En este tipo de cómics el lector encuentra constantemente bloques de texto

¹²“The majority of research has discovered that the basic structure and thematic code of female conformist literature remains constant, being composed of variations on the theme “a woman finds her great love”. The narrative techniques of the genre are characterized by the naïve stylization and stereotypification of reality, the forced fortuitousness of events, and emotionalized world of romanticism and sentimentality” (Loveday y Chiba, 1986: 248).

enmarcados en bocadillos o flotando entre los dibujos libremente. Dichos textos son la representación gráfica del pensamiento del personaje principal, la manifestación de su consciencia. Nos encontramos, por tanto, con una narración en primera persona de las impresiones que generan en el personaje las mismas acciones que estamos contemplando. Así es cómo se refuerza la impresión de interioridad en el cómic puesto que cuando leemos una determinada escena la contemplamos desde nuestra posición fuera del relato (en tercera persona) pero al mismo tiempo estamos accediendo a las emociones que dicha escena genera en la protagonista (en primera persona). No obstante, incluso esa exterioridad gráfica del lector que observa los dibujos desde fuera del cómic pretende ser convertida en interioridad a partir del uso de la composición de las viñetas y los elementos simbólicos que comentamos en el epígrafe anterior.

En el caso de las películas estudiadas en este capítulo, todas ellas han recurrido a la voz *over* para simular ese tono intimista. La voz *over* permite mostrar los pensamientos más íntimos de los protagonistas y expresar las sensaciones que les producen los acontecimientos de una forma similar a la del cómic. Sin embargo, esta técnica narrativa también facilita el desarrollo del dramatismo del film y puede ser empleada con funciones formales. El hecho de que el espectador pueda acceder directamente al pensamiento del personaje principal le da una ventaja sobre los demás personajes y permite la construcción de escenas más emocionantes. Como ejemplo, podemos señalar la secuencia de *Lovely Complex* en la que Risa se dice para sí misma (en voz *over*) que si Otani gana el premio en una atracción de la feria, ella se declarará. Al conocer esto, el espectador descubre la repentina importancia que tiene el juego de la feria y, por consiguiente, comparte con Risa la incertidumbre por ver qué ocurrirá. Otros ejemplos de un uso dramático de la voz *over* podemos encontrarlos en *Nana*, puesto que en esta película escuchamos constantemente la voz de Nana comentando las escenas del film. La voz *over* de Nana habla en pasado, como si ella se encontrara en el futuro y lo que el espectador está viendo no fueran más que sus memorias. Los comentarios de ella al recordar los buenos momentos vividos con sus amigos le dan un aire de nostalgia y lejanía que hacen el film más rico y profundo. En *Honey and clover*, por otra parte, la voz *over* no corresponde siempre al mismo personaje sino que se va alternando entre los distintos protagonistas, que van explicando por sí mismos cómo se sienten o lo que piensan sobre los otros personajes. Esto le da al film un tono muy coral, contribuyendo a generar más bien un retrato generacional del grupo de jóvenes más que acentuar la individualidad de alguno de ellos. Al llegar a escuchar el pensamiento íntimo de los personajes principales, el espectador puede conocerlos de una forma directa y cercana.

Otro elemento problemático que surge en la adaptación del *shoujo manga* es el conflicto entre tramas narrativas seriadas y episódicas. En el cómic para chicas es muy frecuente encontrar tramas seriadas que se van desarrollando a lo largo de distintos capítulos o tomos. Ya que muchas obras se centran en procesos temporales, como el enamoramiento, los problemas de una relación o los altibajos de la vida, es posible desarrollar una narrativa en la que los acontecimientos se vayan sucediendo de forma continua y relacionada. Aun así, a veces suelen aparecer pequeñas tramas episódicas ligadas a algún personaje o acción en concreto que apenas tienen relevancia en la trama serial principal y que suelen ocupar bloques aislados como uno o varios capítulos. Estas tramas episódicas suelen tener un objetivo claro y definido,

tales como que el personaje comprenda algo, se bucee en su pasado o se establezca algún alivio cómico. Dado que un film no posee la misma duración ni temporalidad que un cómic, la adaptación de los contenidos supone una selección y reestructuración de lo que el director desea narrar. Las películas basadas en cómics para chicas analizadas en este estudio presentan diversas estrategias para adaptar los argumentos, las cuales aparecen recopiladas y sistematizadas en las conclusiones de este trabajo.

5. Conclusiones

La adaptación del contenido narrativo es una de las cuestiones que más ha preocupado a los estudiosos de los trasvases entre el cine y otros medios de comunicación. En muchas publicaciones en las que se analizan las semejanzas y diferencias entre la obra original y su versión cinematográfica se otorga un valor esencial a las modificaciones que ha sufrido el argumento, el tono o los personajes, criticando negativamente estos cambios por "desviarse" o "no respetar" la obra fuente. Esta actitud, muy cuestionada recientemente, ignora completamente que una adaptación cinematográfica supone, en parte, reorganizar los elementos narrativos de partida para elaborar un relato propio según las características expresivas del medio al que se traslada el contenido. Así pues, los cambios y modificaciones de las historias no deben ser vistos como "ataques" o "desvirtuaciones" de la obra original sino como transformaciones necesarias que vienen a enriquecer, profundizar, comentar o matizar aspectos de la obra adaptada.

La labor de transformar la historia original de la obra adaptada suele recaer en el guionista y/o el director y es una empresa tan creativa como la invención de una nueva obra puesto que, a pesar de contar con una trama, unas situaciones y unos personajes ya establecidos, en la mayoría de los casos se cuenta con una gran libertad para tratar estos elementos. Teniendo en cuenta esta autonomía creativa de quienes adaptan las obras, la cual impide poder establecer con certeza reglas o patrones axiomáticos en lo que al traslado de historias respecta, aún es posible definir ciertas tendencias que se manifiestan en las adaptaciones cinematográficas de cómics japoneses estudiadas en este trabajo de investigación.

En primer lugar, se puede establecer que la cantidad de modificaciones y transformaciones realizadas está en relación proporcional con el número de volúmenes que componen un cómic, es decir, con la extensión del mismo. Así, las obras de corta duración (entre 1 y 5 volúmenes) suelen ser adaptadas a la gran pantalla manteniendo muchos de los elementos originales a partir del traslado directo de las tramas (principales y secundarias) y los personajes más relevantes. Por el contrario, las obras con una duración más extensa (de 6 volúmenes en adelante) tienden a introducir mayores modificaciones así como numerosas supresiones de tramas, subtramas y personajes.

Además de la extensión de la serie, otra variable destacada que afecta a la adaptación de los cómics es el hecho de que se encuentren finalizados o estén aún en publicación. La adaptación de obras finalizadas permite que los guionistas y directores tengan a su alcance una visión total del argumento a transformar, conociendo en todo momento la evolución de los personajes y el desenlace de sus andanzas por lo que, a la hora de

adaptar esta historia, pueden introducir cuantos cambios consideren oportunos. De hecho, las adaptaciones de obras de larga duración finalizadas que han sido estudiadas en este trabajo de investigación presentan estrategias similares consistentes en el traslado directo del comienzo, el final y los sucesos más dramáticos de los cómics, omitiendo o modificando aquellas subtramas, personajes o situaciones pertenecientes al desarrollo. Por otra parte, las adaptaciones de series extensas aún en publicación han sido llevadas a cabo con rigurosidad, trasladando los sucesos de los primeros tomos del cómic con omisiones y transformaciones puntuales. Dado que estos cómics no han sido concluidos, quienes adaptan la historia no conocen el final de la misma, por lo que se limitan a transferir los acontecimientos ya establecidos. Este tipo de adaptaciones suelen presentar finales abiertos y abruptos que dejan la narración interrumpida, tal y como podemos apreciar en *Nana*.

Del mismo modo, también encontramos evidencias de los distintos modos en que suelen ser adaptadas las tramas argumentales y, en función de cómo se desarrolla el contenido narrativo, podemos distinguir dos tipos de tramas. Por un lado tenemos las tramas episódicas, aquellas que presentan un bloque narrativo con coherencia propia en el que se desarrolla y se resuelve un conflicto concreto que, si bien hace que avance el relato, no resulta indispensable para la trama principal en la que se enmarca. Por el otro encontramos las tramas seriadas en las que los acontecimientos se van enlazando entre sí, donde los eventos son interdependientes y están articulados de forma cohesionada. Así pues, las tramas episódicas suelen ser omitidas o transformadas en la adaptación del cómic a la gran pantalla en tanto que no resultan determinantes para el argumento principal en sí. Por su parte, las tramas seriadas son más complejas de adaptar ya que la modificación de algún evento en concreto podría influir en el desarrollo del argumento.

El uso de tramas argumentales episódicas o seriadas suele estar en estrecha relación con el género al que pertenece el cómic adaptado. Así, las obras pertenecientes a la categoría del *shounen manga* (cómic para adolescentes masculinos de acción, aventuras o deportes) tienden a incluir un mayor número de tramas episódicas mientras que los *shoujo manga* (cómic para adolescentes femeninas centrados en el amor y las relaciones sentimentales) suelen presentar tramas seriadas. Por ello, en los cómics para chicos encontramos numerosas tramas episódicas consistentes en la lucha contra un determinado enemigo, la superación de una dificultad o el enfrentamiento contra un equipo rival que vienen a ser arcos argumentales cerrados que pueden ser extraídos del relato principal o transformados considerablemente sin que estos cambios afecten a la construcción de la trama principal. Sin embargo, en los cómics para chicas se suelen mostrar procesos como enamoramientos, aprendizajes o relaciones personales que van progresando conforme la historia avanza a partir de eventos puntuales íntimamente relacionados entre sí. En este caso resulta difícil omitir alguno de estos eventos sin afectar al conjunto del argumento, por lo que suelen ser más habituales las compresiones, los desarrollos y los añadidos de modo que quienes adaptan la historia puedan ofrecer su visión de la misma con un alto grado de libertad.

Por último, cabe señalar ciertas características en relación al modo en que se narra el relato. En primer lugar hay que destacar el empleo prácticamente sistemático de narradores intradieгéticos y homodieгéticos en las adaptaciones de *shoujo manga* así como en la introducción de *flashbacks*. En segundo lugar, encontramos el uso

habitual de montajes de secuencias para comprimir muchos de los eventos de los cómics, simbolizar el paso del tiempo o mostrar el avance de los personajes. Del mismo modo, también es muy frecuente en los cómics para adolescentes masculinos la construcción del clímax final a partir del enfrentamiento del protagonista con su rival. Dicho duelo suele saldarse, indiscutiblemente, con la victoria del personaje principal por lo que la convención del *happy end* es una constante. Aun así, también es frecuente encontrar finales abiertos que dejan al espectador a la espera de una posible secuela.

Como hemos visto, el estudio comparativo de la organización del contenido narrativo en los cómics y en las películas basados en ellos nos ha permitido establecer tendencias dominantes en lo que respecta a las operaciones discursivas que intervienen en el proceso de adaptación. No obstante, es necesario continuar profundizando en esta línea de investigación a través del análisis de un corpus de títulos mucho más amplio que tenga cuenta adaptaciones de cómics de otras nacionalidades (estadounidenses, franceses, españoles, etc.) así como otros aspectos esenciales en la construcción de la obra audiovisual (estética, puesta en imagen, contexto industrial, reacciones de fans, etc.). Por ello, resulta evidente que el campo de la teoría de la adaptación cinematográfica todavía ofrece áreas relativamente inexploradas para los investigadores de la narrativa audiovisual.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ANDREW, Dudley (1984): *Concepts in film theory*. Oxford, Oxford University Press.
- BALÁSZ, Bèla (1952): *El film. Evolución y esencia de un arte nuevo*. Barcelona, Gustavo Gili, 1978.
- BAZIN, André (1948): "Adaptation, or the Cinema as Digest", en NAREMORE, James (ed.) (2000): *Film Adaptations*, pp. 19-27. New Brunswick, Rutgers University Press.
- BERNDT, Jaqueline (1995): *El fenómeno manga*. Barcelona, Ediciones Martínez Roca.
- BETTETINI, Gianfranco (1984): *La conversación audiovisual. Problemas de la enunciación fílmica y televisiva*. Madrid, Cátedra.
- BLUESTONE, George (1957): *Novels into films. The metamorphosis of cinema into fiction*. California, University of California Press.
- BRYCE, M. & DAVIS, J. (2010): An Overview of Manga Genres. En JOHNSON-WOODS, T. (ed.): *Manga. An Anthology of Global and Cultural Perspectives*, pp. 34-61, Nueva York, Continuum.
- COMA, Javier y GUBERN, Román (1988): *Los cómics en Hollywood. Una mitología del siglo*. Barcelona, Plaza Janés Editores.
- EIKHENBAUM, Boris (1926): "Literatura y cine", en ALBÈRA, François (ed.): *Los formalistas rusos y el cine. La poética del filme*. Barcelona: Paidós, 1998.

- GORDON, Ian, JANCOVICH, Mark y MCALLISTER, Matthew P. (2007): *Film and Comic Books*. Mississippi, University Press of Mississippi.
- HUGHES, David (2007): *Comic Book Movies*. Nueva York, Virgin.
- HUTCHEON, Linda (2006): *A Theory of Adaptation*. Londres, Routledge.
- JETRO (Japan External Trade Organization) (2007): "Manga industry in Japan", Jetro (Japan External Trade Organization), en http://www.jetro.org/trends/market_info_manga.pdf (consultado el 15/1/2012).
- LEITCH, Thomas (2003): "Twelve Fallacies in Contemporary Adaptation Theory", *Criticism*, vol. 45, No. 2, pp. 149-171, en <http://muse.jhu.edu/journals/criticism/v045/45.2leitch.pdf> (consultado el 4/1/2012).
- LÓPEZ RODRÍGUEZ, F. J. y GARCÍA PACHECO, J. A. (2011): "Arquetipos iconográficos femeninos en el cómic y la animación japonesa para adolescentes masculinos", en Vázquez Bermúdez, I. (coord.), *Investigación y género. Logros y retos*. Sevilla, Universidad de Sevilla.
- LOVEDAY, Leo y CHIBA, Satomi (1983): "At the Crossroads: the Folk Ideology of Femininity in the Japanese Comic", en *Fabula*, Vol. 24, No. 3-4, pp. 246-263.
- MACWILLIAMS, Mark W. (2008): "Introduction", en MACWILLIAMS, Mark (ed.): *Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime*, pp. 2-25, Nueva York, M. E. Sharpe.
- MCFARLANE, Brian (1983): *Words and Images. Australian Novels into Film*. Australia, Heinemann Publishers.
- MCFARLANE, Brian (1996): *Novel to film: An introduction to the theory of adaptation*. Oxford, Clarendon Press.
- MURRAY, Simone (2008): "Materializing Adaptation Theory: The Adaptation Industry", *Literature/Film Quarterly*, vol. 36, No. 1, pp. 4-21, en <http://www.encyclopedia.com/doc/1P3-1465585891.html> (consultado el 9/1/2012).
- NAREMORE, James (2000): "Introduction. Film and the reign of adaptation", en NAREMORE, James (ed.): *Film Adaptation*, pp. 1-16. New Brunswick, Rutgers University Press.
- PEÑA TIMÓN, Vicente (2007): "Transtextualidad y relato audiovisual". *Comunicación*, No. 5, pp. 131-147.
- PÉREZ BOWIE, José Antonio (2003): "La teoría sobre la adaptación cinematográfica de textos literarios. Estados de la cuestión" en VV. AA.: *La adaptación cinematográfica de textos literarios: Teoría y Práctica*. Salamanca, Plaza Universitaria Ediciones.
- SEGER, Linda (1992): *The art of adaptation. Turning fact and fiction into film*. Nueva York, Henry Holt and Co.

- STAM, Robert (2000): "Beyond Fidelity: the Dialogics of Adaptation", en NAREMORE, James (ed.): *Film Adaptation*, pp. 54-76. New Brunswick, Rutgers University Press.
- STAM, Robert (2005): "Introduction: The Theory and Practice of Adaptation", en STAM, R. y Raengo, A. (eds.): *Literature and film. A Guide to the Theory and Practice of Film Adaptation*, pp. 1-52. Londres, Blackwell Publishing.
- TAKAHASHI, Mizuki (2008): "Opening the closed world of shoujo manga", en MACWILLIAMS, Mark (ed.): *Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime*, pp. 114-136, Nueva York, M. E. Sharpe.
- WAGNER, Geoffrey (1975): *The novel and the cinema*, Rutherford, Fairleigh Dickinson University Press.
- WHELEHAN, Imelda (1999): "Adaptations: The contemporary dilemmas", n CARTMELL, Deborah e Imelda Whelehan (eds.): *Adaptations. From text to screen, screen to text*, pp. 3-19, Londres, Routledge.